

PROSES PENCIPTAAN KARYA TARI “*ADDICTION*”

Firdasari Asdana, Andi Jamilah

Program Studi Seni Tari Jurusan Seni Pertunjukan Fakultas Seni dan Desain

Universitas Negeri Makassar

firdasariasdana1@gmail.com - jamilah@unm.ac.id

ABSTRAK

Tari “*Addiction*” mengangkat tema kehidupan sosial yang menggambarkan perilaku dari suatu proses perubahan kondisi fisik dan mental akibat ketergantungan pada permainan *game online*. Proses penciptaan karya tari berfokus pada dua masalah, yakni bagaimana proses kerja awal penciptaan; dan bagaimana realisasi proses penciptaan. Metode penciptaan pada proses kerja tahap awal dideskripsikan melalui: proses eksplorasi (tahap riset menjelajahi berbagai kemungkinan gerak); proses improvisasi (tahap mencoba gerak spontanitas untuk mendapatkan beragam gerak); proses pembentukan (*forming*) atau komposisi (tahap perangkuman dan penyusunan menjadi suatu karya tari); pematangan ide; pematangan tema; pematangan judul; pematangan tipe tari; pematangan struktur dramatis; pematangan model penyajian; pematangan dan penetapan penari. Dalam merealisasikan atau mewujudkan ke atas panggung dideskripsikan melalui: proses koreografer dengan penari; proses koreografer dengan penata busana dan rias, proses koreografer dengan penata musik; proses koreografer dengan penata *lighting*; proses koreografer dengan penata property; proses koreografer dengan penata *video mapping*; dan pertunjukan yang terdiri atas 4 *sequence*, yaitu *sequence 1: opening* atau eksposisi; *sequence 2: titik awal munculnya konflik*; *sequence 3: klimaks/puncak konflik*, dan *sequence 4: resolution* atau penyelesaian. Berdasarkan presentasi dari 4 *sequence*, tari “*Addiction*” menunjukkan karakteristik atau perilaku dari suatu proses perubahan kondisi fisik dan mental, antara lain: *euphoria*, kurang stabil, progresif, tidak terkontrol untuk berhenti dalam permainan internet.

ABSTRACT

Dance “Addiction” raises the theme of social life which describes the behavior of a process of changing physical and mental conditions due to dependence on online games. The process of creating dance works focuses on two problems, namely how the initial work process of creation is; and how the creation process is realized. The method of creation in the initial work process is described through: the exploration process (the research stage explores various possible movements); improvisation process (the stage of trying spontaneity to get a variety of motions); the process of forming (*forming*) or composition (the stage of summarizing and composing it into a dance work); maturation of ideas; maturation of themes; maturation of titles; maturation of dance types; dramatic maturation of structures; maturation of the presentation model; maturation and determination of dancers. In realizing or embodying the stage, it is described through: choreographed process with dancers; the choreographed process with the stylists and make-up, the choreographed process with the music engineers; choreographed process with lighting designer; choreographer process with property manager; choreographed process with video mapping designer; and a show consisting of 4 sequences, namely sequence 1: opening or exposition; sequence 2: the starting point of the conflict; sequence 3: climax / peak conflict, and sequence 4: resolution. Based on the presentation of 4 sequences, “Addiction” dance shows the characteristics or behavior of a process of changing physical and mental conditions, including: euphoria, lack of stability, progressive, uncontrolled stopping in internet games.

A. PENDAHULUAN

Fenomena maraknya permainan internet bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas komputer untuk permainan internet. Selain itu, bisa juga dilihat dengan maraknya warung kopi (warkop) dan cafe yang melengkapi fasilitas *wifi* untuk dapat mengakses internet dalam *hp* dan laptop setiap pengunjung. Karena kemudahan tersebut, banyak orang yang dapat memainkan permainan-permainan yang ada di internet. Tak hanya untuk orang dewasa, bahkan siswa sekolah pun telah pintar memainkan permainan internet.

Permainan internet jika digunakan dengan sebaik-baiknya memiliki dampak positif dan membuka peluang yang memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Bukan hal langka lagi ketika seorang pemain permainan internet atau daring menjalin hubungan pertemanan bahkan pernikahan yang bermula dari bermain *game online* bersama. Permainan internet jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi pengusaha *game centre*, berjualan voucher permainan. Sedangkan permainan internet yang berlebihan memiliki dampak negatif sehingga menimbulkan ancaman bagi pemain, antara lain sosialisasi fisik berkurang, karena lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi di dunia maya.

Menurut Rini (2011:28) terdapat dua macam gejala "*Addiction*" internet atau game online yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik yaitu mengalami *sindrom carpal tunnel*, yakni mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, gangguan tidur, mati rasa dan kesemutan di tangan dan di lengan yang disebabkan oleh syaraf terjepit di pergelangan tangan, saraf mata dan otak, kesehatan jantung akan menurun, berat badan menurun, lambung dan ginjal rusak, stress, pegal dan nyeri tulang belakang, maag dan epilepsi (ayan). Gejala psikologis antara lain suka berbohong, mencuri, bolos sekolah/kuliah, tertutup, kurang bergaul, cuek, dan kurang peduli terhadap target prestasi, dan menjadi agresif.

Brown (dalam Faried, 2012: 25. lihat Santoso, 2013: 15), dampak dari "*Addiction*" atau kecanduan permainan internet atau game online apabila seseorang memenuhi minimal tiga dari enam jenis perilaku. Jenis-jenis perilaku tersebut adalah: (1) *salience* yaitu dominasi pada level pikiran (*cognitive salience*) dan dominasi pada level tingkah laku (*behavioral salience*); (2) *euphoria* yaitu perasaan mendapatkan kesenangan; (3) *conflict* yaitu pertentangan yang muncul dengan orang-orang yang ada disekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*); (4) *tolerance* yaitu peningkatan secara progresif untuk mendapatkan efek kepuasan; (5) *withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan; dan (6) *relapse and reinstatement* yaitu

kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh.

Beberapa dampak dari gejala *addiction* tersebut di atas, penulis sekaligus koreografer, merepresentasikannya secara simbolik melalui tari kontemporer "*Addiction*". Tari kontemporer merujuk pada pendapat Hidayat (1994), yaitu bentuk tari dengan melakukan pencarian nilai-nilai baru. Pencarian tersebut tidak hanya dari penjelajahan terhadap tubuh, ruang dan waktu melainkan juga pencarian dengan menjelajah terhadap berbagai kemungkinan baru dari segi pola garap, komposisi, maupun segala unsur penunjang dari sebuah pertunjukan tari. Menurut Andra (1997:19), tari kontemporer selalu bersifat aktual. Artinya, persoalan atau gagasan yang dituangkan dalam tari kontemporer selalu baru atau kekinian, baik cerita, bentuk, maupun pola garap. Tari kontemporer cenderung mengusung persoalan yang humanitis terdorong oleh persoalan kemanusiaan. Sedang Afrizal (dalam Indrayuda, 2003:14) menjelaskan bahwa tari kontemporer bukanlah tari yang bersifat aneh-aneh, tetapi tarian yang memiliki pola yang jelas, memiliki disain musik, setting, konfigurasi dan konsep cerita. Pada prinsipnya gerak dalam tari kontemporer mampu menerjemahkan isi cerita dengan jelas dan disain gerakanya tetap berdasarkan pola garap yang jelas sesuai dengan kaidah koreografi, seperti disain dramatik, dinamik, struktur yang jelas, artistic, estetis, etis dan logis.

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Tari

Menurut Soedarsono (1977:15) tari merupakan suatu rasa yang terungkap secara spontanitas dalam menciptakannya. Gerak merupakan gejala yang paling primer dari manusia dan gerak media paling tua dari manusia untuk menyatakan keinginan-keinginannya atau merupakan refleksi spontan dari gerak batin manusia. Gerak tersebut disusun dari ragam-ragam yang bergabung menjadi satu kesatuan bentuk menjadi sebuah tari yang ritmis dan indah.

2. Proses penciptaan tari

Seorang koreografer dalam menciptakan karya tari melalui suatu proses perencanaan dan penyeleksian dalam bentuk gerak dan komposisi sesuai dengan ide yang ingin disampaikan. Proses koreografi bersumber dari pengalaman seorang koreografer yang dibangun berdasarkan kesadaran gerak, ruang, dan waktu untuk tujuan pengembangan kreativitas dalam penciptaan. Dalam proses penciptaan tari, seorang koreografi menempuhnya melalui beberapa tahap, yaitu tahap eksplorasi, improvisasi, serta komposisi (Hadi, 2011: 69).

Proses penciptaan karya tari berawal dari apa yang telah dilihat, dirasakan serta diimajinasikan oleh koreografer yang kemudian akan dituangkan kedalam bentuk gerak. Gerak adalah bahasa komunikasi yang luas dan bervariasi. Proses garapan digerakkan oleh adanya dorongan yang kuat untuk menciptakan karya-karya baru yang mencerminkan reaksi yang unik dari

seseorang terhadap pengalaman-pengalaman kehidupan (Hawkins, 2003:1).

3. Rangsang tari

Smith (1985: 21-23) menjelaskan bahwa rangsang tari merupakan rangsangan atas obyek yang ditangkap oleh berbagai indera manusia secara konsepsi menentukan proses penataan tari. Rangsangan merupakan sesuatu yang membalutkan pikir, semangat, atau dorongan kegiatan. Rangsangan tari tersebut meliputi: rangsang gagasan, rangsang visual, rangsang auditif, rangsang kinestetik, dan rangsang peraba.

4. Struktur Dramatic

Menurut La Meri (1986:53) struktur atau desain dramatik adalah tanjakan emosional, klimaks, dan jatuhnya keseluruhan pada sebuah komposisi. Desain dramatik ini diperlukan agar menjadi menarik, tidak monoton, dan terdapat klimaks dalam sebuah tarian. Ada dua jenis desain dramatik, yaitu desain dramatik kerucut ganda dan desain dramatik kerucut tunggal. Dijelaskan oleh La Meri (1986: 55), tahapan desain kerucut tunggal meliputi: (a) permulaan; (b) kekuatan yang merangsang dari gerak; (c) perkembangan; (d) klimaks; (e) penurunan; (f) penahanan akhir; dan (g) akhir. Tahapan desain kerucut ganda, yaitu klimaks melalui tahapan naik dan turun sehingga penonton mengalami tahapan emosional yang berubah-ubah sesuai dengan suasana tari yang disajikan.

Aristoteles (dalam Harymawan, 1988:18) memperkenalkan struktur dramatic melalui 4 tahap, yaitu: (1) *Protasis* atau biasa

juga disebut *exposition* atau opening, yaitu permulaan, melukiskan peran dan motif lakon; (2) *Epitasio* atau *complicatio*, yaitu jalinan kejadian dengan timbulnya kerumitan/komplikasi; (3) *Catastasis* atau *climax*, yaitu puncak laku, peristiwa mencapai titik kulminasinya sejak dimulai adegan pertama, kedua sampai ketiga, yakni terdapat laku yang sedang memuncak (*rising action*), dan mulai kelihatan rahasia motif; (4) *Catastrophe* atau *conclusion* atau biasa disebut ending, yaitu penutupan atau kesimpulan cerita.

5. Model penyajian

Menurut Smith (1985:34), ada dua model penyajian tari yaitu *representasional* dan simbolik. Model penyajian *representasional* adalah penyajian tari yang jelas ceritanya. Sedangkan mode penyajian simbolik mempunyai intisari atau karakteristik. Kedua model penyajian ini dapat dilakukan secara terpisah dan dapat pula digabungkan dengan menggunakan simbol-simbol.

6. Konsep penciptaan tari

a. Gerak tari

Menurut Soedarsono (1977:15) gerak tari merupakan suatu rasa yang terungkap secara spontanitas. Gerak merupakan gejala yang paling primer dan gerak media paling tua dari manusia untuk mereflesikan keinginan-keinginannya secara spontan dari gerak batin manusia. Gerak tersebut disusun dari ragam-ragam gerak yang bergabung menjadi satu kesatuan bentuk. Ekspresi jiwa

diwujudkan melalui gerak-gerak yang ritmis dan indah serta terpola.

b. Musik tari

Musik di dalam tari menurut Soedarsono (1977:46) adalah elemen dasar untuk mengiringi karya tari berupa nada, ritme dan melodi. Musik dapat memberikan irama yang selaras, sehingga dapat mengatur ritme atau hitungan dalam tari. Musik dan tari merupakan satu kesatuan yang utuh di mana keberadaan musik sangat penting dalam membantu menghadirkan suasana-suasana yang diinginkan dalam sebuah garapan tari.

c. Tata Panggung

Menurut Santoso, dkk. (2011:387), tata panggung merupakan penunjang bagi terciptanya tempat, waktu, dan keadaan atau suasana. Tata panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi pemain ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua cerita disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja artistic mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan.

d. Tata Cahaya

Menurut Harymawan (1988:146) cahaya berfungsi untuk menerangi dan menyinari. Menerangi adalah cara menggunakan lampu. Sedangkan menyinari adalah cara penggunaan lampu untuk membuat bagian-bagian pentas sesuai dramatik lakon. Tata cahaya dalam karya tari digunakan untuk menunjang keberhasilan

sebuah pertunjukan karya tari. Tanpa penataan cahaya, komposisi tari tidak memperlihatkan bentuknya. Fungsi tata cahaya dalam karya tari untuk menunjang suasana dan menguatkan aksentuasi dramatik pada frase-frase tari.

e. Tata Busana dan Tata Rias

Tata busana atau kostum menurut Soedarsono (1977:127-131), meliputi semua pakaian, sepatu, pakaian kepala, dan perlengkapan-perengkapannya. Penggunaan busana tari bukan saja sekedar berguna sebagai penutup tubuh penari, tetapi merupakan pendukung desain gerak tubuh penari. Artinya, tata busana yang dipakai penari, mestilah sesuai dengan keadaan tubuh penari itu sendiri. Busana tari tersebut mengandung elemen wujud, garis, warna, kualitas dan dekorasi.

Tata rias menurut Sedyawati (1982:86) adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah peran. Kegunaan rias dalam pertunjukan adalah merias tubuh manusia dengan mengubah yang alamiah menjadi lebih artistic dengan prinsip mendapatkan daya guna yang tepat. Sumaryono (2006:100) membagi dua bentuk tata rias, yaitu tata rias realis dengan tata rias simbolik. Tata rias realis berfungsi untuk mempertegas atau mempertebal garis-garis wajah, dimana penari tetap menunjukkan wajah aslinya sekaligus mempertajam ekspresi dari karakter tarian yang dibawakan. Sedangkan tata rias simbolik adalah yang memakai garis-garis

atau bentuk yang tidak menggambarkan wajah atau alam nyata seperti dewa-dewa.

f. Properti Tari

Properti tari merupakan suatu bentuk peralatan penunjang gerak sebagai wujud ekspresi, karena identitasnya sebagai alat atau peralatan, maka sifatnya fungsional. Properti bukan aksesoris atau sekedar penghias tambahan bagi sebuah pertunjukan. Properti harus mempertimbangkan pula tingkat kepentingannya dalam pertunjukan (Robby Hidajat, 2011:54).

g. Video Mapping

Menurut Berna Ekim (2008) dalam Erni Anggraeni (2016:31), *video mapping* merupakan karya seni dengan salah satu teknik proyeksi video terbaru yang digunakan untuk mengubah hampir semua permukaan menjadi tampilan video yang dinamis. Tujuan dari *video mapping* adalah untuk menciptakan ilusi fisik gambar dengan menggabungkan unsur audio visual. Penyajian karya *video mapping* sering digunakan dalam acara konser musik, festival budaya, peragaan busana, acara perusahaan dalam sebuah *launching* produk, dan pertunjukan teater dan tari.

B. METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya tari "*Addiction*" ini mendeskripsikan dan membahas fokus masalah: proses kerja tahap awal penciptaan; dan realisasi proses penciptaan karya tari "*Addiction*". Metode penciptaan yang digunakan, yaitu metode penciptaan tari yang dikemukakan Hadi (2007:69-77; dan

Hawkins (2003:24), bahwa proses penciptaan tari melalui tahap eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan (*forming*) atau komposisi. Tahap eksplorasi merupakan kegiatan awal dalam proses garap tari, karena pada tahap ini penulis melakukan penyusunan konsep yang berawal dari mencari data yang mengungkap karya tari ini, setelah semua data terkumpul penulis melakukan kegiatan penjelajahan gerak secara bebas (improvisasi). Tahap improvisasi merupakan suatu tahap dalam kegiatan dan usaha untuk mendapatkan kemungkinan gerak yang akan dipergunakan sebagai materi penggunaan emosi dalam garapan. Tahap pembentukan (*forming*) atau komposisi, merupakan tahap yang terakhir dari proses koreografi. Artinya, penata mencoba mencari kemungkinan tentang gerak tersebut untuk dirangkum yang kemudian disusun menjadi suatu rangkaian bentuk yang akhirnya menjadi suatu karya tari.

Konsep dasar penciptaan tari "*Addiction*" menggunakan metode rangsang tari yang dikemukakan Smith (1985: 21-23), yaitu meliputi: rangsang gagasan, rangsang visual, rangsang auditif, rangsang kinestetik, dan rangsang peraba. Sedang tipe tari menggabungkan dua tipe tari yang dikemukakan Jacqueline (1985:27-29), yaitu tipe *representative* dan tipe simbolis. Adapun struktur dramatic menggunakan struktur dramatic Aristoteles (dalam Harymawan, 1988: 18) melalui empat tahap, yaitu: *protasis* atau biasa juga disebut *exposition* atau opening; *epitasis* atau *complication*;

catastasis atau climax; dan *catastrophe* atau *conclusion* atau juga disebut ending.

B. HASIL PROSES PENCIPTAN DAN PEMBAHASAN

1. Proses Kerja Tahap Awal

Proses kerja tahap awal dalam penciptaan karya tari “*Addiction*” melalui proses kerja kreatif selama 6 bulan untuk penggarapannya, yaitu dimulai pada bulan Juli sampai bulan Desember 2020. Berikut ini dideskripsikan hal-hal yang ditemui dalam proses penciptaan.

a. Proses Eksplorasi

Dalam menggarap tari “*Addiction*”, tahap pertama yang dilakukan dalam proses eksplorasi, yakni koreografer melakukan eksplorasi di warung kopi atau di café untuk mendapatkan kesan-kesan tertentu yang menarik seperti menyaksikan orang-orang (komunitas) yang mengalami ketergantungan pada permainan internet. Tahap kedua, koreografer melakukan eksplorasi bersama penari, pemusik dan tim *video mapping* untuk menangkap bentuk, situasi, dan perilaku gerak dan ekspresi orang-orang yang mengalami ketergantungan pada permainan internet. Tahap ketiga, melakukan eksplorasi untuk menemukan motif gerak, adegan, ekspresi, komposisi, music, dan gambar-gambar melalui *video mapping* dengan berbagai macam kemungkinan pengembangan gerak secara fleksibel.

b. Proses Improvisasi

Proses improvisasi dalam menggarap tari “*Addiction*”, dilakukan oleh koreografer melalui dua bentuk kegiatan, yaitu meliputi;

kegiatan mandiri dan kegiatan bersama penari (kelompok). Kegiatan mandiri dilakukan secara bertahap. Khususnya dalam penggalian sumber gerak selalu diawali dengan pemanasan (*warm up*) agar tubuh menjadi siap untuk melakukan berbagai kemungkinan bentuk gerak. Setelah tubuh *relax*, selanjutnya koreografer bergerak dengan bebas dengan menggerakkan kaki, tangan, dan pandangan ke berbagai arah. Pergerakan itu mengalir dengan volume ruang, intensitas tenaga dan *leveling* yang berbeda. Setelah kegiatan mandiri dalam improvisasi, lalu koreografer melakukan kegiatan improvisasi bersama penari (kelompok) dengan mengulangi kegiatan mandiri dan dilanjutkan dengan menggunakan property buku, VR, HP, *lighting* dan *video mapping*. Beberapa bentuk dan motif gerak yang ditemukan, antara lain berjalan, duduk, jongkok, berlari, berdiri, melompat, berputar, berguling, telentang, melingkar, lurus, patah-patah, dan berbelok bahkan juga *jigjag*. Ditemukan gerak individu, gerak rampak, dan beberapa gerak variasi.

c. Proses Pembentukan (*Forming*) atau Komposisi

Dalam menggarap tari “*Addiction*”, proses pembentukan (*forming*) atau komposisi dilakukan oleh koreografer dengan merangkum beberapa motif gerak dan ekspresi yang ditemukan dalam proses eksplorasi dan improvisasi. Hasil pembentukan (*forming*) atau komposisi kemudian ditampilkan pada rantru 1 tanggal 27 November 2020 di Auditorium SMKN 1

Sombaopu, dan hasil rekaman video dikonsulkan kepada dosen pembimbing pada tanggal 7 Desember 2020 di Ruang Seminar FSD UNM. Hasil konsultasi pada *run-trought* 1 kemudian koreografer memebenahi beberapa teknik gerak, ekspresi dan adegan agar lebih tersinkronisasi dengan penggunaan property, permainan cahaya (lighting), dan iringan music serta *video mapping*. Setelah semua dibenahi, selanjutnya koreografer bersama penari, penata lighting dan tim *video mapping* melakukan latihan pemantapan lalu ditampilkan pada *run-trought* 2 tanggal 10 Desember 2020 di Auditorium SMKN 1 Sombaopu. Berdasarkan pertunjukan pada saat *run-trought* 2, kemudian dikonsulkan kepada dosen pembimbing dan penguji pada 11 Desember 2020 di Ruang Dosen.

d. Pematangan Ide

Pematangan ide dalam penciptaan karya tari "*Addiction*" berkembang dan diperkuat dengan ide-ide baru atas masukan dari teman-teman pada saat berdiskusi dan saran dari dosen pembimbing saat berkonsultasi. Dalam proses pematangan ide ini, koreografer membuat beberapa catatan dan mengambil gambar aktivitas pengunjung warkop yang ketergantungan pada permainan internet.

e. Pematangan Tema

Berdasarkan hasil pengamatan langsung, ditemukan tema "Kehidupan Sosial" yang merupakan gagasan pokok dalam penciptaan karya tari "*Addiction*". Tema dimatangkan ketika koreografer menggali lebih mendalam mengenai

fenomena sehari-hari, situasi dan kondisi orang-orang yang ketergantungan atau kecanduan pada permainan internet atau *game online*.

f. Pematangan Judul

Pematangan judul dalam karya tari "*Addiction*" bersumber dari pematangan tema yang telah ditetapkan. Pada awalnya karya tari ini diberi judul dalam bahasa Indonesia "Adiksi" yang maknanya sama yaitu ketergantungan atau kecanduan pada permainan internet atau *game online*. Dipilih dan dimatangkan serta ditetapkan judul dalam bahasa Inggris "*Addiction*" dalam karya tari ini agar dapat mengundang pertanyaan, menggelitik bahkan mempengaruhi sensasional penonton.

g. Pematangan Tipe Tari

Pematangan tipe tari dalam karya tari "*Addiction*" melalui proses analisis terhadap ide, tema, judul dan alur atau struktur dramatic. Berdasarkan proses analisis tersebut, koreografer menggabungkan dua tipe tari, yaitu tipe representative dan tipe simbolik. Dua tipe ini memusatkan pada sebuah kejadian atau suasana.

h. Pematangan Struktur Dramatic

Berdasarkan hasil analisis, koreografer mematangkan struktur dramatic dalam karya tari "*Addiction*" dengan struktur dramatic Aristoteles, yaitu melalui empat tahap, yaitu: (1) *protasis* atau biasa juga disebut *exposition* atau opening; (2) *epitasis* atau *complicatio*; (3) *catastasis* atau climax; (4) *catastrophe* atau *conclusion* atau biasa juga disebut *ending*.

i. Pematangan Model Penyajian

Berdasarkan hasil analisis terhadap struktur dramatic tari “*Addiction*”, koreografer mulai mematangkan model penyajiannya yang menggabungkan dua model penyajian tari yaitu representasional dan simbolik. Model penyajian representasional adalah penyajian tari yang jelas ceritanya. Sedangkan mode penyajian simbolik mempunyai intisari atau karakteristik.

j. Pematangan dan Penetapan Penari

Dalam pemilihan penari, koreografer menetapkan kriteria khusus, yaitu pertama, para penari harus memiliki kemampuan wiraga, wirasa dan wirama. Penari juga harus melatih rasa ruang, rasa waktu dan rasa tenaga, dimana ketiga elemen dari gerak tari ini merupakan bahan kerja tari. Kriteria lain ialah penari harus memiliki teknik dan kelenturan tubuh serta enerjik. Berdasarkan hasil analisis, maka koreografer menetapkan dan mematangkan dua penari, yaitu Amir Tang, sebagai penari laki-laki, dan Nurhani Makmur, sebagai penari wanita.

1. Realisasi Proses Penciptaan

Dalam merealisasikan atau mewujudkan proses penciptaan tari “*Addiction*” ke atas panggung, koreografer merealisasikan atau mewujudkannya melalui proses di bawah ini.

a. Proses Koreografer dengan Penari

Langkah awal koreografer ialah menetapkan dua penari dalam karya tari “*Addiction*”. Komunikasi awal dilakukan melalui *chat* dan telepon sebab situasi

dan kondisi belum dapat bertemu langsung karena masih dalam keadaan pandemic covid-19. Setelah melakukan komunikasi awal, koreografer dan penari bertemu dan melakukan diskusi mengenai karya tari “*Addiction*”. Pertemuan awal bertempat di Baruga Colliq Pujie FSD UNM. Diskusi berlangsung dengan menyampaikan ide, tema, dan membahas karya kepada kedua penari. Proses latihan dilakukan di beberapa tempat yang berbeda, yaitu di Baruga Colliq Pujie Fakultas Seni dan Desain UNM, di Studio Kita Makassar, dan Aula sekolah SMK Negeri 2 Somba Opu Kabupaten Gowa.

b. Proses Koreografer dengan Penata Busana dan Rias

Proses koreografer dengan penata busana dan rias dimatangkan melalui analisis dan diskusi. Hasil analisis dan diskusi dimatangkan busana penari perempuan terbuat dari kain *silk roberto* yang berwarna putih polos sedangkan kostum penari laki laki terbuat dari kain kaos berwarna putih polos. Adapun rias penari sangat sederhana.

c. Proses Koreografer dengan Penata Musik

Diskusi yang cukup lama dilakukan oleh koreografer dan pemusik. Koreografer kemudian memaparkan konsep dan gambaran tentang tari “*Addiction*”. Setelah itu, pemusik kemudian menawarkan beberapa gambaran music yang akan mengiringi karya ini. Penggarapan music mengalami berkali-kali revisi. Alhasil, music tari rampung dalam waktu yang cukup lama. Termasuk efek suara jam pada adegan awal dan ending sebagai

penguat waktu yang disampaikan dalam adegan. Juga suara *notifikasi* pesan juga digunakan saat adegan mulainya pengaruh internet.

d. Proses Koreografer dengan Penata *Lighting*

Proses koreografer dengan *lighting* dilakukan melalui diskusi. Beberapa pilihan warna menjadi keputusan koreografer dan penata *lighting* untuk setiap adegan, antara lain warna netral digunakan dalam adegan awal, lalu warna merah digunakan saat suasana menegangkan, disusul dengan warna biru muda pada saat peralihan ke dalam dunia game. Kombinasi warna *lighting* menjadi alternatif agar cahaya terlihat estetik.

e. Proses Koreografer dengan Penata Property

Proses koreografer dengan penata property melalui analisis naskah dan ditetapkan empat property yang digunakan oleh dua penari, yaitu buku, handphone, VR (Virtual Reality), dan kabel USB. Setiap property yang diperagakan oleh penari saat bergerak di atas panggung memiliki fungsi. Property buku difungsikan sebagai penggambaran aktivitas keseharian. *Handphone* memiliki fungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengakses internet. VR difungsikan sebagai peralihan dari dunia nyata ke dunia dalam *game online*. Property terakhir yaitu kabel USB yang memiliki fungsi simbolik kecanduan internet dan *game online*.

f. Proses Koreografer dengan Penata *Video Mapping*

Langkah awal koreografer dengan penata video mapping yaitu berdiskusi dan menentukan *video mapping* seperti apa yang akan ditampilkan. Terdapat berbagai tawaran dari penata *video mapping*, namun koreografer memutuskan untuk menyaring dan mempertimbangkan sinkronisasi antara *video mapping* dengan adegan, pertimbangan focus antara gerak tarian dan tampilan *video mapping*.

g. Pertunjukan

Karya tari "*Addiction*" dipertunjukkan dan didokumentasi melalui video pada tanggal 17 Desember 2020 di Auditorium Sekolah Menengah Karawitan Indonesia yang kini telah menjadi SMK Negeri 2 Sombaopu Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Dokumentasi pementasan tari dalam bentuk video ini dalam rangka ujian akhir mata kuliah Pengkaryaan Tari pada Program Studi Seni Jurusan Seni Pertunjukan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar di Auditorium Fakultas Seni dan Desain UNM pada tanggal 18 Desember 2020. Meskipun dengan jumlah penonton yang sangat terbatas karena masih dalam situasi dan kondisi wabah corona akibat pandemic atau covid-19 yang melanda seluruh dunia, pemutaran video pertunjukan tari "*Addiction*" tetap berlangsung dengan baik dari awal sampai selesai dan disaksikan oleh dosen pembimbing, dosen penguji, dan dosen-dosen serta beberapa mahasiswa Fakultas Seni dan Desain UNM. Penonton yang menyaksikan pemutaran video tetap menjaga protocol kesehatan dengan

memakai masker, cuci tangan dan menjaga jarak. Pertunjukan karya tari “*Addiction*” diamati dan dinilai oleh dosen selaku penguji melalui video. Proses pengamatan dan penilaian yang dilakukan oleh dosen pembimbing sekaligus penguji melalui video pada *run thought* 1 dan 2 dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan akibat wabah corona akibat pandemic atau covid-19. Di bawah ini merupakan empat adegan yang ditampilkan dalam pertunjukan karya tari “*Addiction*”.

Secuence 1: Opening atau Eksposisi

Secuence pertama merupakan opening sebagai pengantar awal atau eksposisi cerita dari karya tari “*Addiction*”. *Secuence* dimulai ketika panggung dalam keadaan gelap dengan kain putih sebagai latar. Perlahan terdengar music detakan jam dan instrument suasana tenang. Beriringan dengan music, tampil *video mapping* yang merepresentasikan rak buku di layar putih sebagai simbol penggambaran latar di sebuah perpustakaan atau ruang baca, serta ilustrasi jam sebagai simbol waktu. Perlahan cahaya lighting netral menyala dan menyorot kedua penari yang *stay* dibagian tengah belakang panggung. Terlihat pula tumpukan buku dan juga kedua penari yang sedang membaca buku yang terletak diatas panggung. Selain itu terdapat satu buah *handphone* genggam yang diletakkan di samping penari laki-laki.

Nampak kedua penari sedang asyik membaca buku sampai pada akhirnya notifikasi *handphone* penari laki-laki berbunyi. Hal itu kemudian mengganggu dan

mencuri perhatian penari laki-laki untuk memainkan *handphone* genggamnya dan mengabaikan aktivitas membaca. Aktivitas pertentangan pun kemudian tergambarkan oleh kedua penari. Penari perempuan mencoba menghentikan aktivitas penari laki-laki yang sedang asyik memainkan *game online* melalui *handphone*. Namun penari laki-laki tidak peduli dan tidak menghiraukan, bahkan terlihat hanya mementingkan *handphone* dibandingkan keadaan sekitar.

Musik dan warna lighting sangat membangun suasana yang dibangun oleh kedua penari dalam tarian ini. Kedua penari kemudian bergerak serentak dengan perbedaan property yang dimainkan. Penari laki-laki dengan property *handphone* dan penari perempuan dengan property buku. Kedua penari menari, dengan memainkan property masing-masing, yaitu property *handphone* dan property buku secara eksploratis dan improvisasi. Gerak rampak dengan kombinasi garis dan titik mulai dimainkan oleh kedua penari. Kedua penari saling mengisi, saling berinteraksi dalam gerak secara simbolik.



Gambar 1. *Secuence* 1. Penari sedang merepresentasikan keadaan Membaca (Dok. Aco Kuba, di Aula SMKN 1 Sombaopu, 17 Desember 2020)

Gerak yang dilakukan kedua penari menyimbolkan sikap acuh tak acuh. Penari laki-laki memperlihatkan gerak-gerik *salience*, tenggelam dalam pikiran yang terfokus pada *handphone*, cuek, dan tidak ingin diganggu. Terlihat dari gerak penari perempuan yang beberapa kali menghampiri penari laki-laki namun dihiraukan dan lebih fokus dengan *handphone*. Penari laki-laki keluar panggung dengan gerak mengeluarkan property tumpukan buku sebagai pertanda peralihan situasi. Di atas panggung tinggal penari perempuan dengan aktivitas membacanya sampai kemudian jenuh dengan aktivitas tersebut. Lampu *black out* pertanda adegan pertama selesai. Beberapa hal yang disampaikan dalam *secuence* pertama bahwa keberadaan *handphone* dengan fitur-fitur dan kecanggihannya (internet, medsos, game) dapat mempengaruhi seseorang dan mengabaikan aktivitas bahkan keadaan sekeliling.

***Secuence* 2: Titik Awal Munculnya Konflik**

Pada *secuence* kedua, menjadi titik awal muncul konflik atau penyebab konflik dalam alur cerita tari “*Addiction*”. Penggambaran *secuence* kedua dimulai dari cahaya *lighting* perlahan menyala dengan menggunakan warna perpaduan biru dan merah dengan menyorot penari perempuan yang sedang duduk di bagian tengah depan panggung dan penari laki-laki dengan posisi kuda-kuda di belakang penari perempuan. Terlihat kejenuhan yang diekspresikan penari perempuan. Sedang penari laki-laki membawa property dua *handphone* di tangannya. Cahaya *lighting* berfokus kepada titik kedua penari dengan menggunakan warna netral. Selanjutnya secara simbolik gerak kedua penari menggambarkan dua orang yang sedang asyik memainkan *handphone* dengan mengakses internet. Bersamaan itu, music midi elektrik terdengar santai namun mengikuti ritme gerak dan setiap bentuk yang dilakukan penari. Setiap gerak yang terbentuk, posisi *handphone* tetap berada di depan wajah penari. Bentuk dan gerak yang tercipta menyimbolkan bahwa kedua penari sedang asyik dengan dunia maya.



Gambar 2. Sequence 2, terlihat ekspresi bahagia saat mengakses internet dan *game online*. (Dok. Aco Kuba. Di Aula SMKN 2 Sombaopu, 17 Desember 2020)

Di pertengahan gerak, muncul *video mapping* yang menyimbolkan beberapa media sosial seperti whatsapp, youtube, instagram, twitter sebagai ilustrasi kegiatan yang sedang dilakukan kedua penari dengan *handphone* di tangannya. Cahaya putih kemudian menyinari keseluruhan panggung. Lalu, muncul *video mapping*. Kedua penari saling bertabrakan tanpa melihat penari yang lain. Selanjutnya, dari atas atau dari langit-langit panggung turun VR (Virtual Reality), yaitu berupa kacamata yang memungkinkan seseorang untuk melihat keadaan di dalam dunia game seperti dunia nyata. Kedua penari melakukan gerak eksplorasi dengan memakai dan memainkan VR. Cahaya *lighting* berubah menjadi warna biru kombinasi putih, merah dan hijau yang bergantian mengikuti ritme gerak dan suasana. Disaat yang bersamaan muncul *video mapping* sebagai efek dari pemakaian VR. *Video mapping* berupa salah satu permainan game kemudian dimainkan oleh kedua penari. Namun, VR tersebut menyerat mereka semakin dalam menikmati permainan game tanpa bisa mengontrol. VR kemudian membawa mereka kepermainan *game online* yang bermacam-macam.

Bentuk penggarapan tari “*Addiction*” menjadi jenis *nonrealis* (kedua penari masuk kedalam dunia *game online*). *Nonrealis* garapan tari ini tergambar dari munculnya *video mapping* yang menyimbolkan daftar menu untuk memilih *game online* yang dapat

diklik oleh kedua penari untuk memilih arena permainan. Kedua penari melakukan gerak yang menyimbolkan permainan *game online* dengan melibatkan diri mereka sendiri dengan latar *video mapping*. Dalam dunia *game online*, kedua penari ini seperti kecanduan menikmati permainan yang ada dalam *game online*. Kesenangan kedua penari tergambar dari gerak tubuh dengan kombinasi *video mapping* yang mengikuti bentuk dan kombinasi gerak penari. Bentuk gerak selanjutnya yaitu berlari seolah ingin keluar dari permainan. Gerakan tersebut bermakna ketidak mampuan kedua penari untuk lepas dari permainan *game online* ini. *Sequence* kedua berakhir dengan *video mapping* yang menampilkan ledakan saat dua penari mencoba lari dan lepas dari dunai game. Hal tersebut bermakna bahwa setelah mengenal dan memainkan *game online*, tidak akan dengan mudah untuk berhenti dan keluar dari kecanduan permainan *game online* tersebut. Lampu *black out*. *Sequence* kedua menjelaskan bahwa seseorang akan melupakan banyak hal disaat mulai kecanduan pada *game online*.



Gambar 3. *Secunce 2*, Penari melakukan gerak eksplorasi memainkan VR
(Dok. Aco Kuba. Di Aula SMKN 2 Sombaopu, 17 Desember 2020)

Secuence 3: Klimaks/Puncak Konflik

Pada *secuence* ketiga, menggambarkan klimaks atau puncak konflik batin kedua penari. Gerak dan peristiwa dalam adegan ketiga diawali dengan menampilkan *video mapping* di layar putih yaitu satu cahaya yang bergerak tidak beraturan. *Lighting* berwarna putih kombinasi kuning menyala dan menyorot penari laki-laki yang sedang merepresentasikan diri dalam keadaan terbaring tidak berdaya pada bagian tengah belakang panggung. Terlihat kondisi tubuh dari penari laki-laki sudah tidak mampu untuk beraktivitas akibat kelelahan dalam permainan sebelumnya. Namun, karena penasaran dengan permainan selanjutnya, penari laki-laki kemudian berusaha berdiri dan memperhatikan cahaya yang bergerak disekelilingnya.



Gambar 4. *Secuence 3*, penari laki-laki bergerak diikuti oleh cahaya dari video mapping
(Dok. Aco Kuba. Di Aula SMKN 2 Sombaopu, 17 Desember 2020)

Penari laki-laki kemudian bergerak diikuti oleh cahaya tersebut. Kembali

perasaan *euphoria* penari laki-laki terlihat. Namun kondisi tubuhnya sudah lelah dalam bermain. Cahaya dalam *mapping video* yang mengikuti penari laki-laki tersebut, kemudian berubah bentuk menjadi tali yang mengikat tubuh penari laki-laki. Gerakan seperti boneka yang dikendalikan oleh tali dilakukan oleh penari laki-laki. Gerak tersebut sebagai symbol atau makna bahwa permainan game dan internet sudah menguasai penari pria. Sampai kemudian penari pria tertarik masuk semakin dalam dalam kecanduan yang tidak dapat dikendalikan lagi. Lampu mati dan penari laki-laki keluar dari panggung. Lampu Kembali menyala bersamaan dengan munculnya penari perempuan dari sisi kiri panggung dengan berlari. Gerakan solo penari perempuan diikuti oleh efek cahaya *video mapping*. Penari perempuan menggambarkan gerak yang tidak dapat lagi mengontrol kecanduan dalam mengakses internet.



Gambar 5. *Secuence 3*, kedua penari berpindah ke belakang dalam gerak rampak
(Dok. Aco Kuba. Di Aula SMKN 2 Sombaopu, 17 Desember 2020)

Lampu mati pertanda peralihan suasana. Panggung masih dalam keadaan

gelap. Tampil dilayar *video mapping* tombol-tombol dalam *stick game*. Musik midi elektrik memperdengarkan jenis music game dengan kolaborasi instrument yang *upbeat*. Kedua penari muncul dari kedua sisi panggung yang berbeda. Seperti terlempar masuk kedalam panggung. Gerakan rampak dengan kombinasi garis dan pola panggung dilakukan. Gerak dengan tempo gerak yang mulai cepat dengan pilihan bentuk yang menggambarkan keadaan terkurung dalam kecanduan *game online*. Keadaan psikologis kedua penari sudah tidak dapat mereka kontrol. Keadaan tersebut selaras dengan tampilan *video mapping* otak yang tertancap kabel *USB*.

Makna dari *video mapping* tersebut yaitu pikiran yang sudah dipengaruhi dunia digital khususnya internet dan game online. Stimulus demi stimulus merasuki pikiran sampai menyebabkan kerja otak tidak stabil. Kedua penari bergerak eksplorasi dengan memainkan property kabel. Kabel tersebut kemudian diekspresikan sebagai terikatnya tubuh dan pikiran oleh internet dan *game online*. Lampu *black out*.

***Secuence 4: Resolution* atau Penyelesaian**

Pada *secuence* keempat, merupakan *resolution* atau penyelesaian cerita dari karya tari "*Addiction*". Adegan keempat ini menggambarkan adegan klimaks atau puncak laku dari konflik yang sudah dibangun di adegan sebelumnya. Adegan keempat diawali dengan munculnya *video mapping* pada layar putih yang menampilkan jam dinding sebagai simbol penggambaran waktu. Bersamaan

dengan itu terdengar perlahan bunyi music detakan jam yang dikombinasikan dengan instrument *slow* (pelan) sebagai simbol penggambaran suasana. *Lighting* berwarna putih menyorot kedua penari yang duduk dengan kondisi seluruh badan telah terlilit kabel. Posisi kedua penari berbeda titik dan mulai memperlihatkan ekspresi yang berubah-ubah. Beberapa variasi gerak eksplorasi dengan kabel dilakukan kedua penari, seperti (a) gerak lambat dan memainkan kabel dengan ekspresi yang terlihat kesakitan, (b) gerak berulang-ulang sebagai penggambaran autisme dari pengaruh game dan internet, (c) gerak cepat dan tidak terkendali menggambarkan pemberontakan diri sebab tidak dapat lepas dari kecanduan *game online*, (d) tubuh yang diam namun memainkan mimik wajah yang berbeda seperti senang, marah, sedih, ketakutan, dll.

Music dan *video mapping* kemudian saling bersinergi. *Video mapping* jam memperlihatkan detakan jam yang semakin cepat dan sudah tidak beraturan didukung music yang dinamis. Cahaya lampu berubah dominan berwarna merah menggambarkan situasi yang tidak menyenangkan lagi. Perlahan kedua penari berada dititik tengah panggung dengan tubuh yang masih terlilit kabel. Kedua penari masih dengan gerak dan ekspresi yang menggambarkan kondisi dampak dari adiksi kecanduan internet dan *game online*. Lampu perlahan *fade out* bersamaan dengan musik. Kedua penari yang berada dititik tengah panggung menunjukkan ekspresi datar dengan tatapan mata kosong.

Secuence keempat berakhir dengan kosongnya pikiran oleh kedua penari. Pesan dari *secuence* keempat ini, bahwa akibat terparah dari kecanduan *game online* adalah berhentinya berfungsi dengan normal kerja otak.



Gambar 6. *Secuence* 4, kedua penari terlilit kabel USB dengan ekspresi datar
(Dok. Aco Kuba. Di Aula SMKN 2 Sombaopu, 17 Desember 2020)

C. KESIMPULAN

Proses kerja tahap awal penciptaan karya tari “*Addiction*” dideskripsikan melalui: proses eksplorasi (tahap riset menjelajahi berbagai kemungkinan gerak); proses improvisasi (tahap mencoba gerak spontanitas untuk mendapatkan beragam gerak); proses

pembentukan (*forming*) atau komposisi (tahap perangkuman dan penyusunan menjadi suatu karya tari); pematangan ide; pematangan tema; pematangan judul; pematangan tipe tari; pematangan struktur dramatic; pematangan model penyajian; pematangan dan penetapan penari.

Realisasi proses penciptaan karya tari “*Addiction*” ke atas panggung dideskripsikan melalui: proses koreografer dengan penari; proses koreografer dengan penata busana dan rias, proses koreografer dengan penata musik; proses koreografer dengan penata *lighting*; proses koreografer dengan penata property; proses koreografer dengan penata *video mapping*; dan pertunjukan yang terdiri atas 4 *secuence*, yaitu *secuence* 1: *opening* atau eksposisi; *secuence* 2: titik awal munculnya konflik; *secuence* 3: klimaks/puncak konflik, dan *secuence* 4: *resolution* atau penyelesaian. Berdasarkan presentasi dari 4 *secuence*, tari “*Addiction*” menunjukkan karakteristik atau perilaku dari suatu proses perubahan kondisi fisik dan mental, antara lain: *euphoria*, kurang stabil, progresif, tidak terkontrol untuk berhenti dalam permainan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Andra, Joni. 1997. *Proses Koreografi Tari Kunci Karya Ery Mefri*. Laporan Penelitian. Yogyakarta: FPBS IKIP Yogyakarta.
- Berna Ekim. "A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare", *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, Juli 2011 Volume 1 Issue 1, 10.
- Erni Anggraeni. 2016. *Alih Wahana dalam Tradisi Lisan Mitos Panggung Krapyak pada Larya Video Mapping Raphael Donny "Alas ing Krapyak"*. Jurnal Dekave Vol.9, No.1, 2016: 31.
- Hadi, Sumandiyo Y. 2007. *Kajian Tari Teks dan Konteks*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Hadi, Sumandiyo Y. 2011. *Koreografi, Bentuk- Teknik - Isi*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Hidayat, Robby. 1994. *Fenomena Koreografi Kontemporer Indonesia*. Volume IV Tahun I Januari 1994. Jurnal Seni: ISI Yogyakarta.
- Hidajat, Robby. 2011. *Koreografi dan Kreativitas – Pengetahuan dan Petunjuk Praktikum Koreografi*. Cetakaan Pertama. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia Suryodiningratan.
- Harymawan. 1988. *Dramaturgi*. CV Rosda. Bandung.
- Hawkins, Alma M. 2003. *Moving Form Withing A New Method For Dancing Making. Bergerak Menurut Kata Hati*. Terj. Wayandi Dibia. Bandung: MSPI.
- Meri, La. 1986. *Elemen-elemen Dasar Kompisisi Tari* (Cetakan pertama). Yogyakarta: Lagaligo untuk Fakultas Kesenian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rini, A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta. Pustaka Mina.
- Santosa, Eko. 2011. *Seni Teater Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Santoso, Treacy Whitney. 2013. *Santoso Perilaku Kecanduan Permainan Internet dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri*. Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Sedyawati, Edy, 1982. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Smith, Jacqueline. 1985. *Komposisi Tari: Sebuah Pertunjukan, Praktis Bagi Guru*. Judul Asli: *Dance Composition*. Terjemahan Ben Suharto, Yogyakarta: Ikalasti Yogyakarta.
- Soedarsono, M, R, 1977. *Keberadaan Seni Pertunjukan Indonesia*. Press. Yogyakarta.
- Sumaryono dan Sunandar Endo. 2006. *Tari Tontonan* (Buku Pelajaran Kesenian Nusantara). Jakarta: LPSN.